

Rohmatul Ainia (130611100092). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Materi Pokok Pesan Pendek Pada Siswa Kelas II SDN Sambungrejo Sidoarjo Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Sulaiman S.Pd., M.Pd, Pembimbing II: Indah Setyo Wardhani S.Pd, M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Experimental*, penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN Sambungrejo Sidoarjo. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang berjumlah 31 dan kelompok kontrol yang berjumlah 31 siswa. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode permainan bisik berantai, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa metode permainan bisik berantai. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes menyimak pesan pendek. Berdasarkan hasil uji-t 2 sampel independen pada data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dengan taraf signifikansi 0,05, didapat $t_{hitung} = 3,30 > t_{tabel} = 2,00$, maka H_0 ditolak. Maka dapat diketahui bahwa hasil belajar (*posttest*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan. Artinya terdapat pengaruh metode permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pesan pendek siswa.

Kata Kunci: Metode permainan bisik berantai, keterampilan menyimak, pesan pendek.

Ainia, Rohmatul. 2017. Influence of Game method whispered chain, to listening and scrutinize ability subjet matter short message Students in Class II at Sambungrejo Elementary School Sidoarjo School Year 2016/2017. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisors I: Sulaiman S.Pd., M.Pd, Advisor II: Indah Setyo Wardhani S.Pd, M.Pd.

ABSTRACT

This reasearch is quantitative research that used a Quasi Experimental method, this research was held at SDN Sambungrejo Sidoarjo grade two students. The sample of this research consist of two groups, there are thirty one students for experimental group and a control group amounts of thirty one students too. Experimental group is a group that learning Indonesian with the method of whispering chain game. As the instrument of the research, listening while scrutinize to short message test. The result showed two of independent sample in t-test the data of posttest in experimental and control class with significance level 0,05, $t_{hitung} = 3,30 > t_{tabel} = 2,00$, then H_0 was rejected. It can be seen that the result of learning (posttest) there are some differences between the experimental class and the control class. It is means that the method of whispering chain game was influenced in listening and scutinize short message student's ability.

Keywords: *Game method whispered chain, listening and scrutinize ability, short message.*